

Colloque

20 novembre 2024

Comment favoriser la communication fonctionnelle ?



**Pratiques
innovantes dans
les différentes
étapes de la vie**

CRIR
Centre de recherche
interdisciplinaire
en réadaptation
du Montréal métropolitain

IURDPM
Institut universitaire sur la réadaptation
en déficience physique de Montréal

Centre intégré
universitaire de santé
et de services sociaux
du Centre-Sud-
de-l'Île-de-Montréal
Québec

Colloque

Comment favoriser la communication fonctionnelle ?

20 novembre 2024
En ligne

Vers la finale

Présentation finale

Écrans et jeunes enfants

Impacts sur les interactions parent-enfant et l'apprentissage par le jeu



Andrée Gagné , Ph. D.

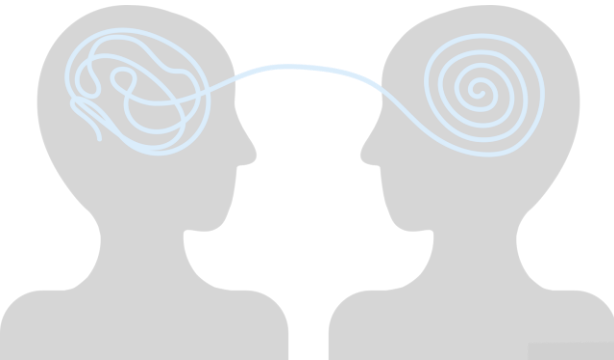
Professeure titulaire,
FSÉ Département d'études sur l'enseignement et l'apprentissage,
Université Laval

Déclaration des conflits d'intérêt réel ou potentiel

Nom du conférencier ou de la conférencière: Andréanne Gagné, Émilie Fournier



Je n'ai aucun conflit d'intérêt réel ou potentiel en lien avec le contenu de cette présentation



COLLOQUE
Favoriser la communication fonctionnelle
20 novembre 2024



Il y a eu un AVANT et APRÈS appareil intelligent portable

Avant

2000
Télévision/ jeux vidéos

L'utilisation confinée à certains usages, endroits et moments



Après

2007
Les écrans sont devenus des outils de communication, de travail, d'apprentissage et de socialisation

L'utilisation déconfinée dans les usages, dans les lieux d'utilisation et dans les moments d'utilisation

Droits de reproduction réservés, Andréanne Gagné et Émilie Fournier, Université Laval

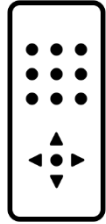
COLLOQUE
Favoriser la communication fonctionnelle
20 novembre 2024

CRIR
Centre de recherche
interdisciplinaire
en réadaptation
du Montréal métropolitain

IURDPM
Institut universitaire sur la réadaptation
en déficience physique de Montréal

Centre intégré
universitaire de santé
et de services sociaux
du Centre-Sud-
de-l'Île-de-Montréal
Québec

Quatre utilisations courantes... (Lev et Elias, 2020)



Écran de fond

Occupe l'enfant, crée une ambiance sonore. L'adulte peut poursuivre sa tâche (sur écran)

Écran nounou

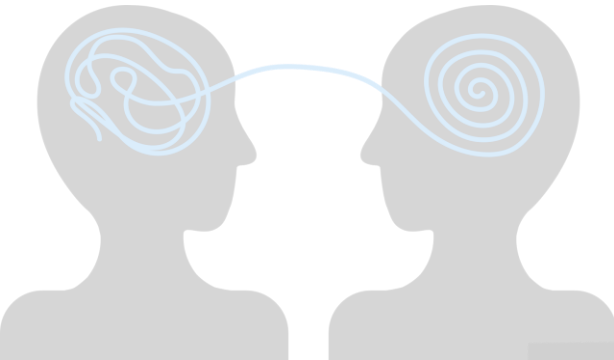
L'enfant est diverti, occupé donc l'adulte est libre d'accomplir ses tâches

Écran médiateur

Résolution de conflits, motivation (court terme)

Écran apaisant

Pour mettre fin rapidement aux crises, aux colères



Droits de reproduction réservés, Andréanne Gagné et Émilie Fournier, Université Laval

COLLOQUE

Favoriser la communication fonctionnelle

20 novembre 2024

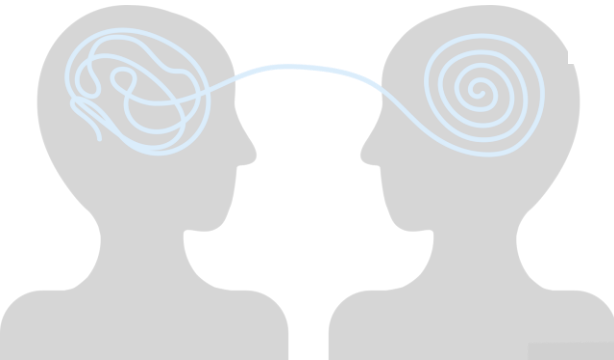
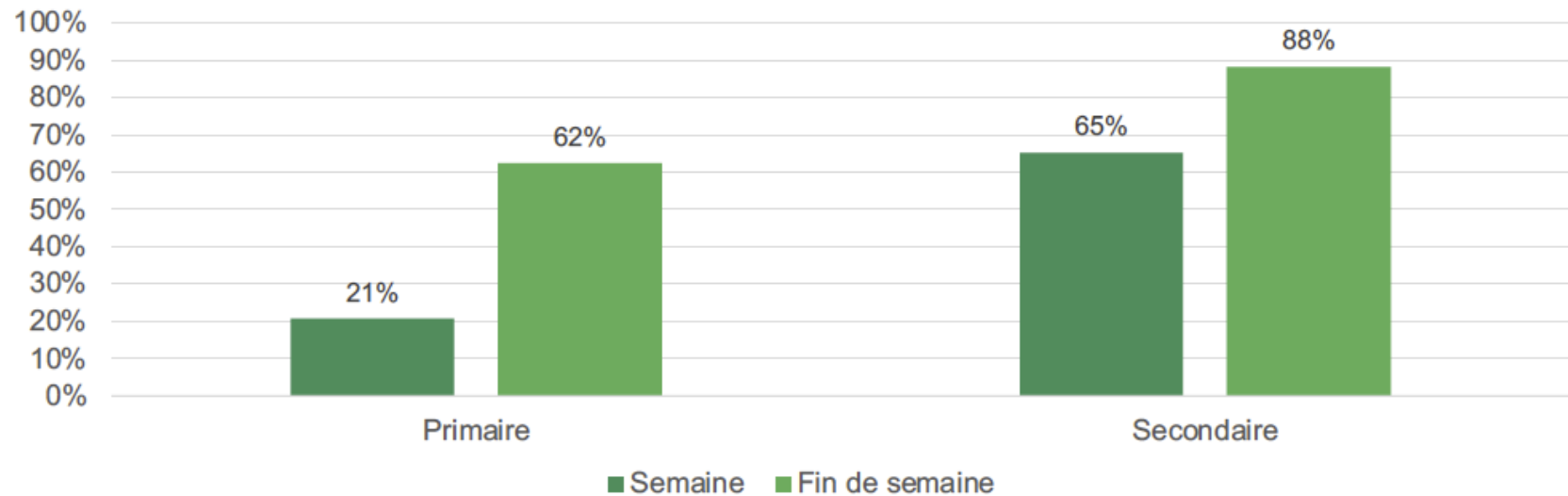
CRIR
Centre de recherche
interdisciplinaire
en réadaptation
du Montréal métropolitain

IURDPM
Institut universitaire sur la réadaptation
en déficience physique de Montréal

Centre intégré
universitaire de santé
et de services sociaux
du Centre-Sud-
de-l'Île-de-Montréal
Québec

TEMPS D'ÉCRAN (ENFANTS)

Utilisation d'écran au moins 2h par jour dans les temps libres



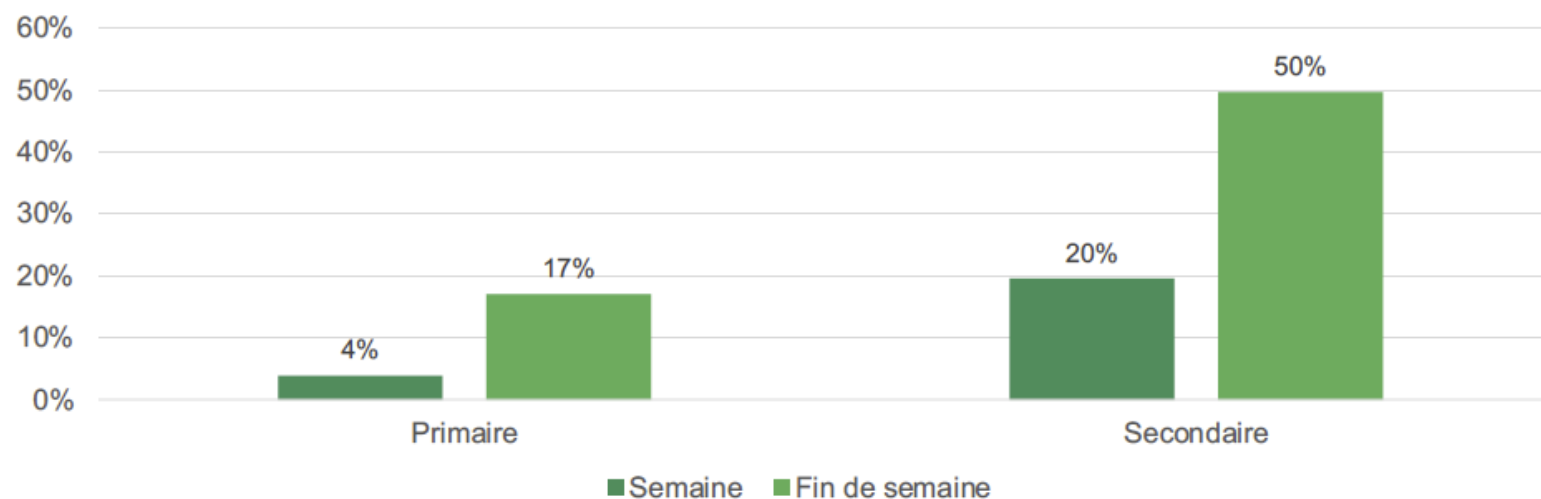
[Généreux, 2024](#)

COLLOQUE
Favoriser la communication fonctionnelle
20 novembre 2024



TEMPS D'ÉCRAN (ENFANTS)

Utilisation d'écran au moins 4h par jour dans les temps libres



UDS Université de Sherbrooke

Généreux, 2024

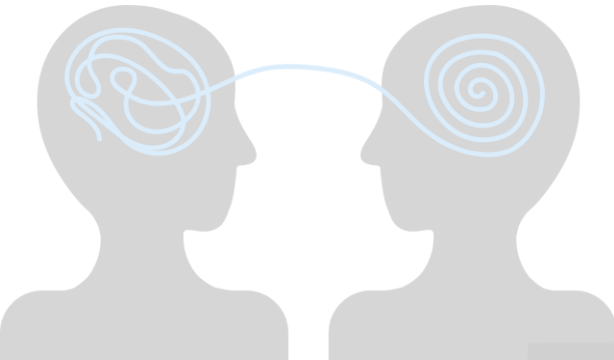
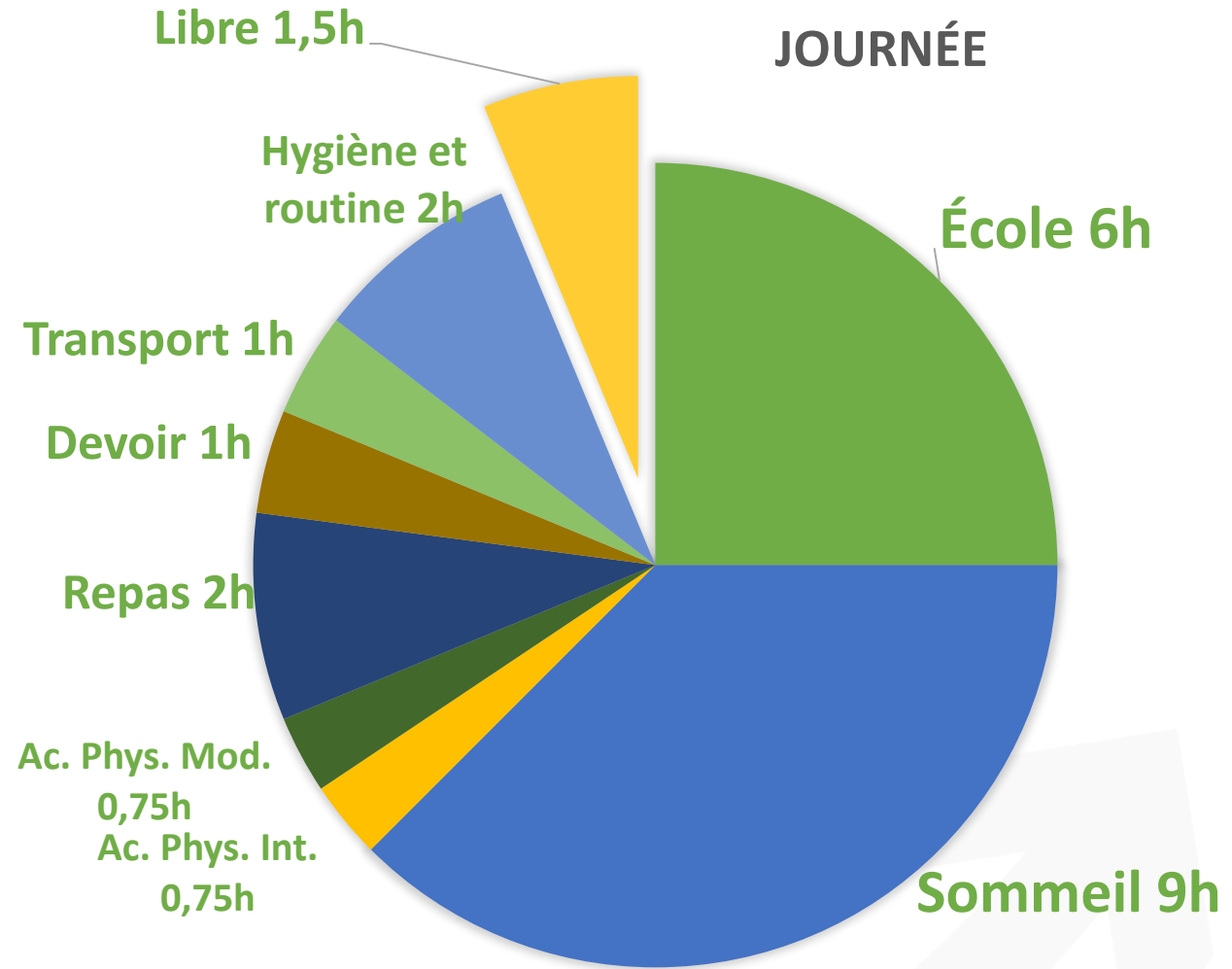
COLLOQUE
Favoriser la communication fonctionnelle
20 novembre 2024

CRIR
Centre de recherche
interdisciplinaire
en réadaptation
du Montréal métropolitain

IURDPM
Institut universitaire sur la réadaptation
en déficience physique de Montréal

Centre intégré
universitaire de santé
et de services sociaux
du Centre-Sud-
de-l'Île-de-Montréal
Québec

Journée typique d'un élève

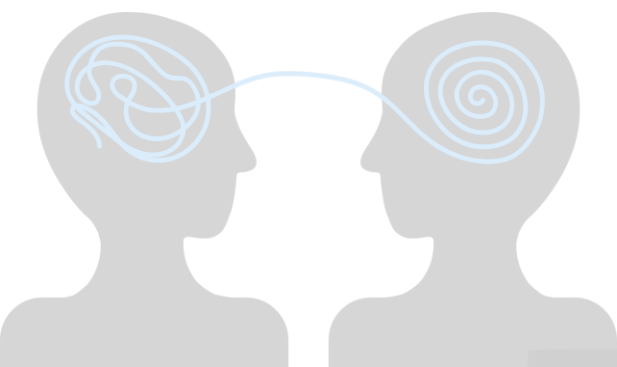


Droits de reproduction réservés, Andréanne Gagné
et Émilie Fournier, Université Laval

COLLOQUE
Favoriser la communication fonctionnelle
20 novembre 2024



Phénomène de la substitution (displacement)



COLLOQUE
Favoriser la communication fonctionnelle
20 novembre 2024

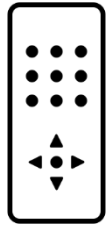
CRIR
Centre de recherche
interdisciplinaire
en réadaptation
du Montréal métropolitain

Droits de reproduction réservés, Andréanne Gagné
et Émilie Fournier, Université Laval

IURDPM
Institut universitaire sur la réadaptation
en déficience physique de Montréal

Centre intégré
universitaire de santé
et de services sociaux
du Centre-Sud-
de-l'Île-de-Montréal
Québec

Répercussions



Écran de fond

↓ Interactions
↓ Attention soutenue
Période de jeu plus courte

Écran nounou

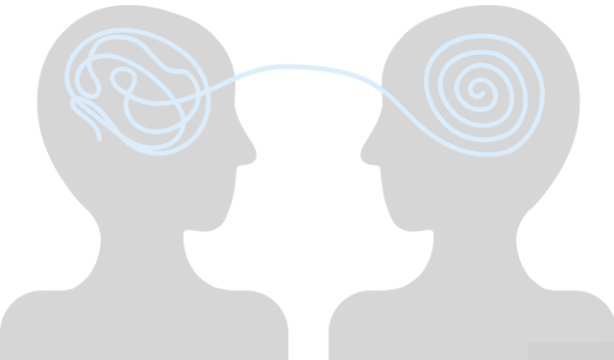
Écran en solitaire
↓ Habiletés sociales
↓ Temps du jeu partagé

Écran médiateur

Écran récompense =
valorisation de
l'écran et par l'écran

Écran apaisant

↓ Autorégulation
↓ Habiletés sociales
Stimuli visuel = seule source de réconfort



Droits de reproduction réservés, Andréanne Gagné
et Émilie Fournier, Université Laval

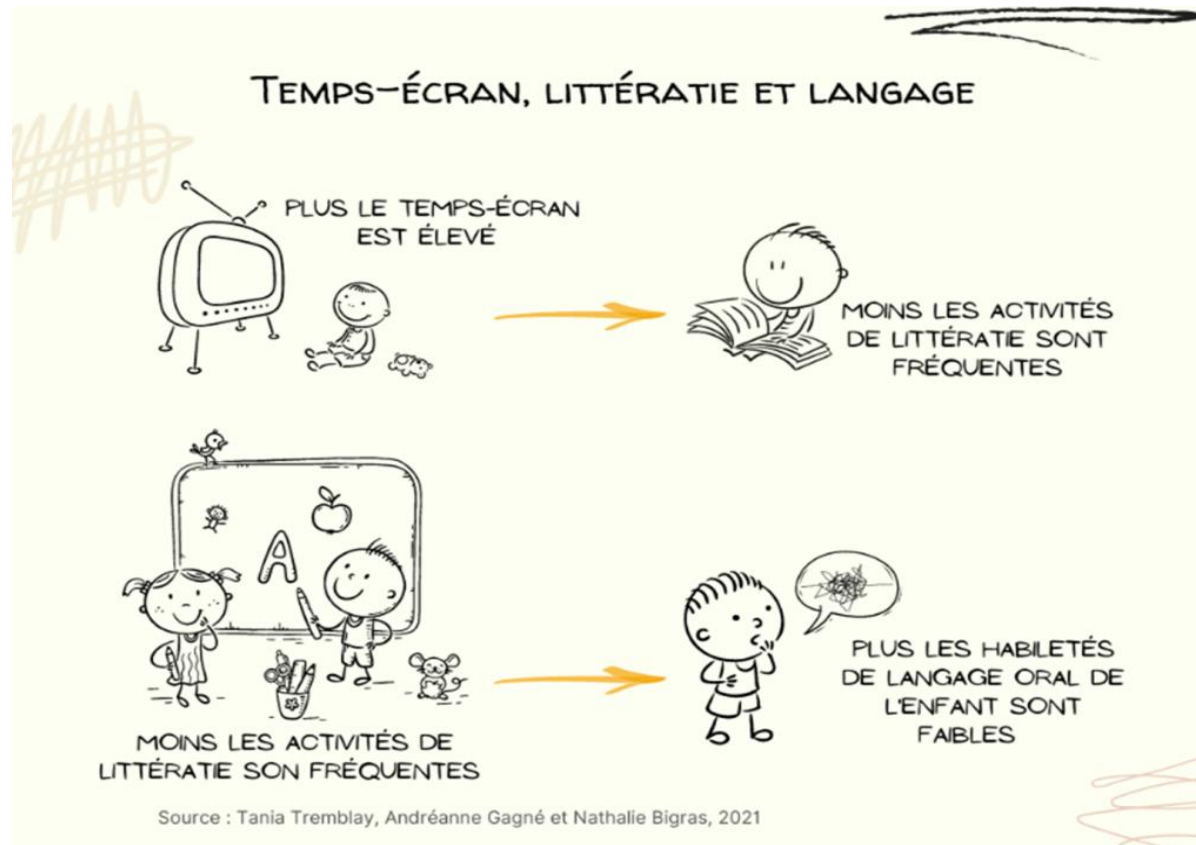
COLLOQUE

Favoriser la communication fonctionnelle

20 novembre 2024



Cette substitution n'est pas sans conséquence sur le développement du langage



L'infographie est tiré du résumé de l'étude produit par INRS disponible [ici](#)

COLLOQUE
Favoriser la communication fonctionnelle
20 novembre 2024

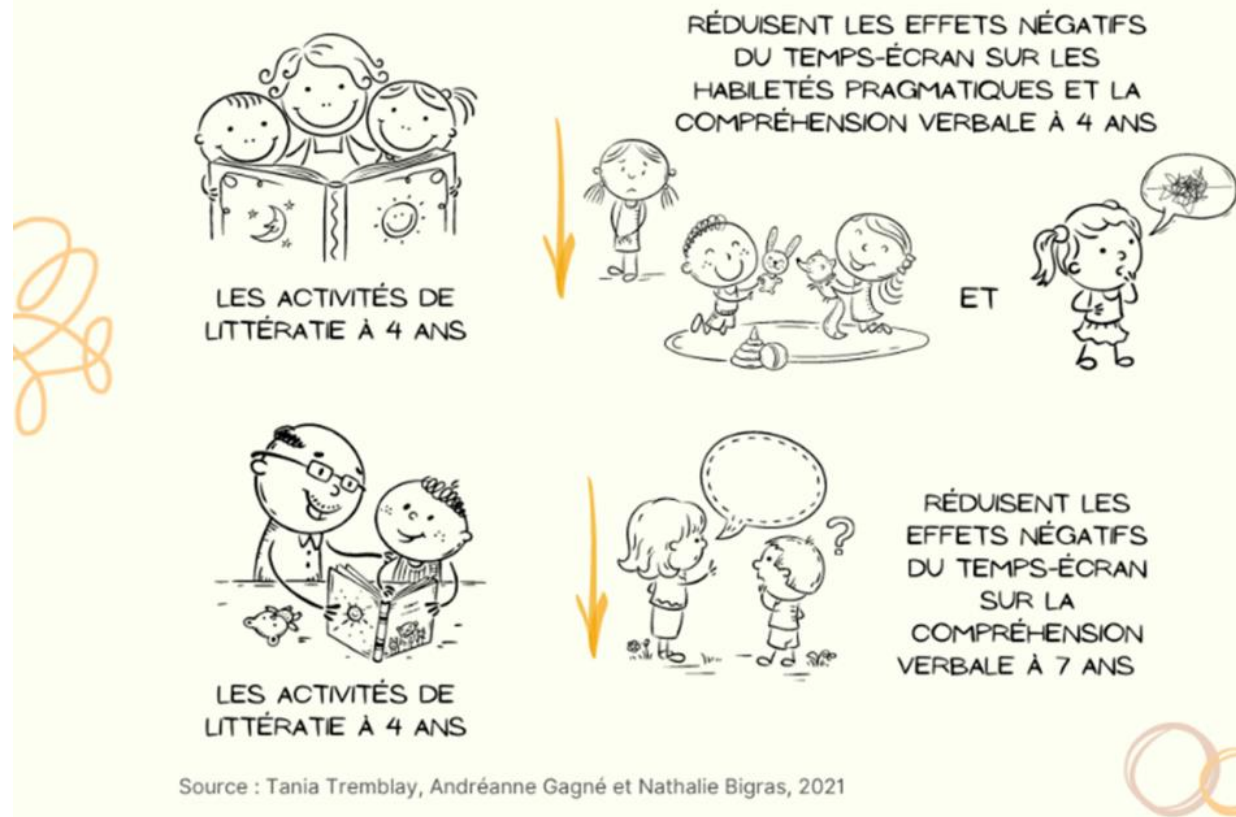
CRIR
Centre de recherche
interdisciplinaire
en réadaptation
du Montréal métropolitain

IURDPM
Institut universitaire sur la réadaptation
en déficience physique de Montréal

Droits de reproduction réservés,
Andréanne Gagné et Émilie Fournier,
Université Laval

Centre intégré
universitaire de santé
et de services sociaux
du Centre-Sud-
de-l'Île-de-Montréal
Québec

LA LITTÉRATIE COMME MÉDIATRICE



L'infographie est tiré du résumé de l'étude produit par INRS disponible [ici](#)

Droits de reproduction réservés, Andréanne Gagné
et Émilie Fournier, Université Laval

COLLOQUE

Favoriser la communication fonctionnelle

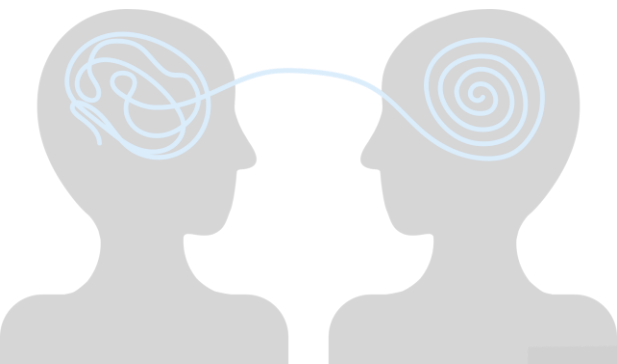
20 novembre 2024

Phénomène de la technoférence pendant le jeu

Technoférence du parent utilisateur



Technoférence de l'écran de fond



Droits de reproduction réservés, Andréanne Gagné
et Émilie Fournier, Université Laval

COLLOQUE

Favoriser la communication fonctionnelle

20 novembre 2024

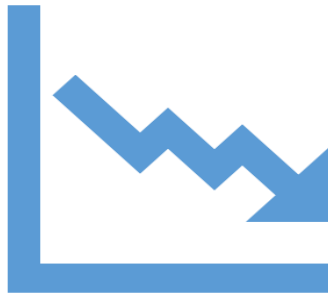
CRIR
Centre de recherche
interdisciplinaire
en réadaptation
du Montréal métropolitain

IURDPM
Institut universitaire sur la réadaptation
en déficience physique de Montréal

Centre intégré
universitaire de santé
et de services sociaux
du Centre-Sud-
de-l'île-de-Montréal
Québec

Répercussion de la technoférence à la maison sur les interactions parents/enfants

- Diminution de la vigilance du parent
- Augmentation des conflits et des comportements perturbateurs (car le parent est moins vigilant aux signes précurseurs)
- Diminution de certaines pratiques de soutien à l'apprentissage comme la verbalisation pendant le jeu, ou le soutien à la résolution de conflits sociaux



Pour une synthèse des connaissances sur le sujet [INSPQ, 2023](#)

Droits de reproduction réservés, Andréanne Gagné et Émilie Fournier, Université Laval

COLLOQUE
Favoriser la communication fonctionnelle
20 novembre 2024



Une utilisation plus positive



Accès à la culture, permet de découvrir les goûts et intérêts de l'enfant

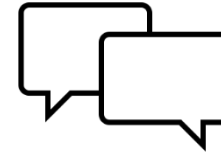


Aider l'enfant à transférer les notions du virtuel au réel



Écran TREMPLIN

Écran accompagné
Créateur d'opportunités



Provoquer le dialogue, les interactions face à face



Outil pour aider le parent à soutenir son enfant



Complète le jeu libre, ne le remplace pas

Droits de reproduction réservés, Andréanne Gagné et Émilie Fournier, Université Laval

COLLOQUE

Favoriser la communication fonctionnelle

20 novembre 2024



Les 4 piliers (Hirsh-Pasek, 2015)



Pilier 1: Nécessite un effort intellectuel

L'application doit nécessiter un effort intellectuel plutôt que de simplement engager l'enfant dans une série de cause-à-effet.

Pilier 2: Engagement

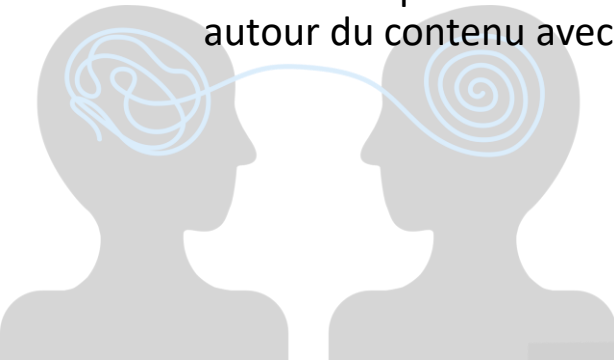
L'application doit engager l'utilisateur dans les activités de l'application plutôt qu'à le distraire, comme c'est le cas avec les hotspots interactifs, les effets visuels ou sonores excessifs ou les publicités dérangeantes.

Pilier 3: Contexte signifiant et transférable

Le contenu de l'application doit être en rapport avec les expériences quotidiennes des enfants. Il doit aussi y avoir un lien avec ce qui est enseigné. Il doit aussi être possible pour l'enseignant de contextualiser et de transférer le contenu de l'application dans la vie réelle de l'enfant ou dans les activités d'apprentissages non-virtuels en classe

Pilier 4: Sollicite les interactions sociales

les enfants peuvent interagir de manière significative avec les personnages par le biais de l'application ou il socialise autour du contenu avec des gens de leur entourage (autres élèves, enseignant, etc.)



COLLOQUE

Favoriser la communication fonctionnelle







20 novembre 2024



Drapeaux rouges

Hirsh-Pasek et al., 2015

Éléments à observer dans une application “éducative”

	Le syndrome “alarme de feu”	Distractions qui ne contribuent ni aux apprentissages, ni à l’engagement (publicités, pop-ups, offres promotionnelles)
 	Trop grand nombre d’options	Trop d’options offertes dans l’application ou sur l’appareil créent des distractions menant au désengagement.
	L’application à l’allure « éducative »	Contenir des lettres ou des chiffres n’est pas suffisant, il faut que l’application soutienne les apprentissages (4 piliers)
	Calories vides	Jeux basés sur le hasard , qui divertit et incite le joueur à continuer pour une longue période (Candy Crush Saga). Plusieurs jeux éducatifs utilisés par les 0-5 ans utilisent les mêmes stratégies que les jeux de hasard et d’argent reconnus pour créer une surutilisation et une dépendance.
	Toujours nouveau Toujours beau	L’interface et le contenu changent constamment (effet de nouveauté)

Mot de la fin...

- Reconfiner l'écran à ce qu'il doit être, à certains moments et à certains lieux:
 - Un divertissement sain et sécuritaire dans les moments de loisir
 - Un outil de communication pour partager des moments avec la famille et les amis
 - Un outil de travail lors des moments consacrés aux apprentissages
- Garder intact le temps consacré aux autres habitudes de vie qui favorisent la santé et le bien-être:
 - Par exemple: le sommeil, l'activité physique, le jeu, les repas, etc.
- Utiliser l'écran comme tremplin en transférant les expériences de l'enfant à l'écran dans la vie réelle



COLLOQUE
Favoriser la communication fonctionnelle
20 novembre 2024



Références

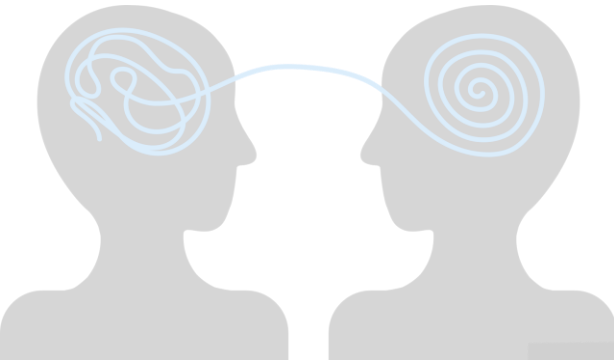
Généreux, M. (2024). D'un bouleversement à l'autre: Enquête sur l'impact des crises sociales sur le bien-être des familles québécoises. Présenté au congrès de la fédération de comités de parents du Québec. Chicoutimi. 1^{er} juin 2024. <https://www.fcpq.qc.ca/wp-content/uploads/2024/02/Resultats-de-lenquete-sur-le-bien-etre-des-familles.pdf>

Hirsh-Pasek K, Zosh JM, Golinkoff RM, Gray JH, Robb MB, Kaufman J.(2015) Putting education in "educational" apps: lessons from the science of learning. *Psychol Sci Public Interest*. 2015 May;16(1):3-34. doi: 10. 1177/1529100615569721.

Lemétayer, F., Papineau, E., Gonzalez-Sicilia, D. et Lasnier, B. (2022). *Usages, impacts sur la santé et encadrement parental de l'utilisation des écrans chez les 6-17 ans : sondage prépandémie auprès des parents québécois*. Institut national de la santé publique du Québec. <https://www.inspq.qc.ca/publications/2831>

Lev, Y. B. et Elias, N. (2020). Digital Parenting: Media Uses in Parenting Routines during the First Two Years of Life. *Studies in Media and Communication*, 8(2), 41. <https://doi.org/10.11114/smc.v8i2.5050>

Tremblay, T., Gagné, A., Bigras, N. (2021) Family Literacy Activities Mediate the Effects of Recreational Screen Time on Children's Language Development. *Psychology and Behavioral Science International Journal*, n. 17, vol. 1. [10.19080/PBSIJ.2021.17.555951](https://doi.org/10.19080/PBSIJ.2021.17.555951)



COLLOQUE
Favoriser la communication fonctionnelle
20 novembre 2024

